

参考文献

- Iba, T., Ichikawa, C., Sakamoto, M. & Yamazaki, T. (2011). Pedagogical Patterns for Creative Learning. The 18th Conference on Pattern Languages of Programs (PLoP11).
- Rychen, D. S. & Salganik, L. H. (Eds.). (2003). *Key competencies for a successful life and well-functioning society*. Hogrefe Publishing.
- Shibuya, T. et al. (2013). Educational patterns for generative participants: designing for creative learning. Proceedings of the 20th Conference on Pattern Languages of Programs, The Hillside Group.
- 井庭崇(2011).「パターン・ランゲージ 3.0 新しい対象×新しい使い方×新しい作り方」『情報処理』52(9).
- 上田学(1993).「中学校技術科における環境教育の一試行-1-廃棄車椅子のリサイクルを中心とした環境教育」『大阪教育大学紀要 第V部門:教科教育』42(1), 101-113.
- 大阪市小学校教育研究会(2014).「体育部ゲーム・ボール領域部実践報告」『大阪市小学校教育研究会平成26年度総合研究発表会資料』.
- 大阪市小学校教育研究会(2016).「体育部ゲーム・ボール領域部実践報告」『大阪市小学校教育研究会平成28年度総合研究発表会資料』.
- 大阪府教育委員会(2020).「大阪府教員等研究計画～未来を拓く教育をめざして～」
- 株式会社クリエイティブシフト(n.d.). パターン・ランゲージの情報サイト. (閲覧日:2021-2-25 <http://creativeshift.co.jp/pattern-lang/>)
- 橋本英郎(2020). みんな、昔はサッカー少年だった Vol.9 FC今治/MF 橋本英郎. REIBOLA, (閲覧日 2020-2-18 <https://reibola.com/column/post3659/>)
- 文部科学省(2016).「特別免許状等の活用に関する事例集～多様な教員が活躍する学校をめざして～」.
- 文部科学省(2018).「高等学校学習指導要領(平成30年告示)解説」.
- 文部科学省(2018a).「Society 5.0に向けた人材育成～社会が変わる、学びが変わる～」Society 5.0に向けた人材育成に係る大臣懇談会 新たな時代を豊かに生きる力の育成に関する省内タスクフォース.
- 文部科学省(2020).「高等学校情報科「情報I」教員研修用教材」.